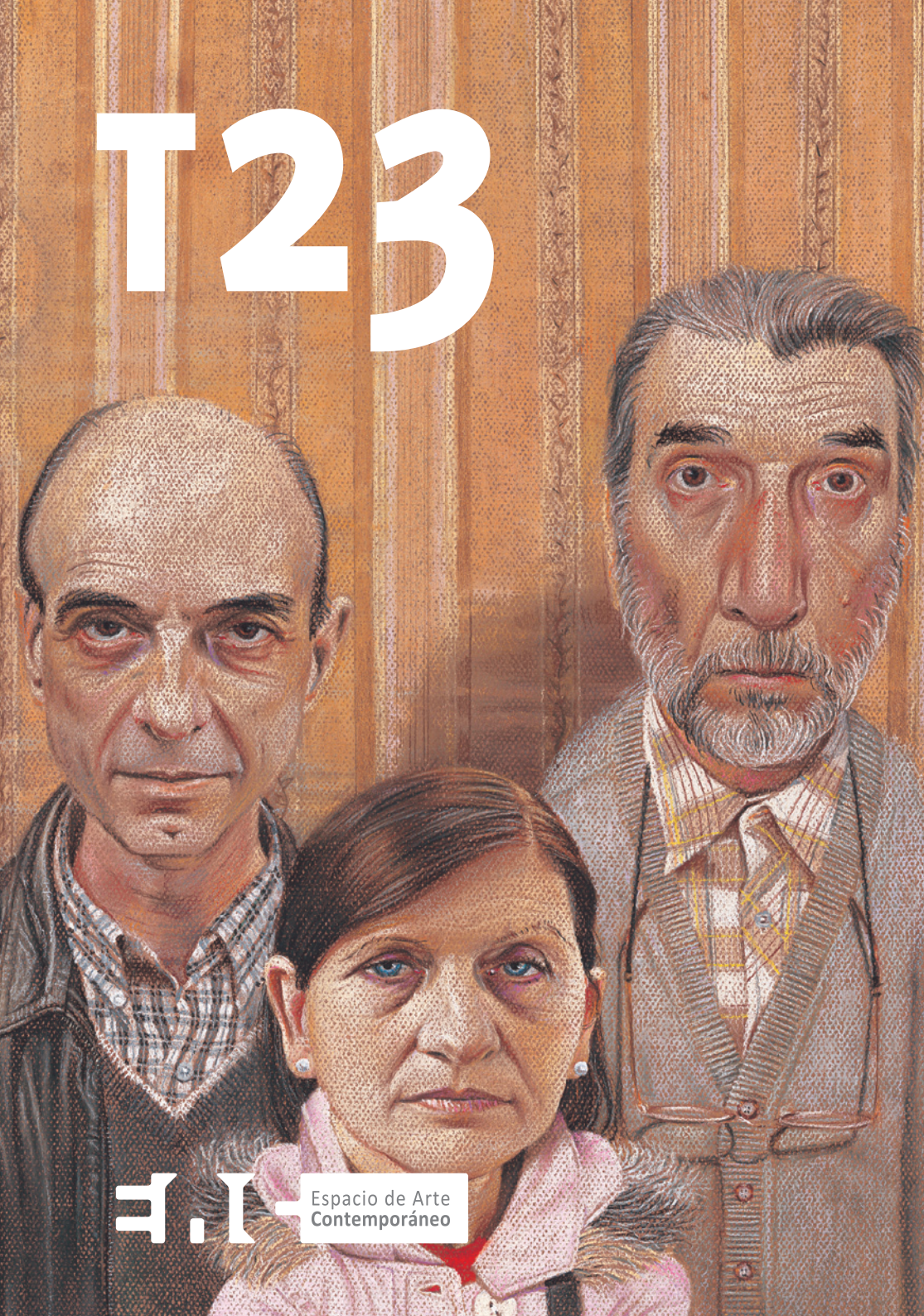
T23



Espacio de Arte
Contemporáneo

Nazareno Rodrigues, *Felicidade*, 2008. Artista residente "Sala_Taller IV", EAC, 2016

Temporada 23, del 8 de setiembre al 20 de noviembre de 2016

Inauguración T23

Jueves 8 de setiembre, 19hs.

La vigésimo tercera temporada del EAC abre con dos grandes proyectos institucionales y la intervención de un artista argentino en el exterior del edificio. Toda la planta baja estará ocupada por *Nosotros y el cine*, una experiencia inédita para nuestro medio. El arte contemporáneo revisita el mundo del cine nacional, y la trastienda de la producción cinematográfica invade nuestro espacio de arte. Quienes con su trabajo están detrás de la realización de una película y no son visibles para el gran público a la hora de la exhibición del producto final, se hacen responsables de un espacio donde develar sus procesos. Se trata de una inmersión en el arte dentro del arte, develando los trazos de un artista tras otro. Por el camino de la animación y la dirección de arte, del vestuario y la escenografía, del documental y los efectos especiales, el diseño y el sonido, se recrean espacios y se crean nuevas configuraciones con el cine como motivo o excusa.

El subsuelo recibe la cuarta edición de otro proyecto institucional: *Sala_Taller*, con el sello de identidad que lo constituye desde siempre: la utilización por parte de cada artista de dos de los espacios de las anteriores celdas, para ser tratados como lugares de trabajo y exhibición, problematizando dicha dicotomía en los procesos y en el contacto con el público. Los participantes de este año provienen de Brasil, Argentina, México y Uruguay, y será la primera edición en la que podremos alojarlos durante todo su período de residencia – entre ocho y diez semanas – en nuestras nuevas instalaciones equipadas a tal efecto, estrenadas en la pasada temporada por los artistas del Premio Mercosur de Artes Visuales.

Finalmente, el artista argentino Camilo Guinot montará una escultura al aire libre hecha de materiales procedentes de la poda de árboles de nuestra ciudad, y brindará un taller sobre su técnica en particular. La implantación de *Animismo concreto* será en el área central del nuevo espacio sobre la calle Miguelete, cuyas obras incluyen la casona de residencias y la de talleres y que se completará en el mediano plazo con la remodelación de las plazas laterales.

Seguimos apostando al crecimiento, al encuentro y a la experimentación como signos de identidad.

Fernando Sicco
Director EAC

NOSOTROS Y EL CINE

Curaduría

Fernando Sicco

Participan

Luis Bellagamba . Daniela Calcagno
Sergio De León . Gonzalo Delgado . Inés Olmedo
Alejandra Rosasco y Lucía Mangado . Pablo Turcatti
Paula Villalba y Cecilia Bello . Martín Verges
Daniel Yafalián . Álvaro Zunini

Ulises Beisso, *Imágenes de lo mí escondido*, 1996

Primero fue la *cámara oscura*, ese dispositivo ambicionado por siglos para capturar la luz en un medio físico reproducible, que tuvo como corolario la aparición de la fotografía. Más tarde, experimentos como la *linterna mágica* crearon la ilusión de la imagen en movimiento, y tras un camino -breve, si consideramos la Historia del Arte en su conjunto- tendríamos el cine como espectáculo masivo tras varios antecedentes célebres, desde la mítica proyección de los hermanos Lumière en París, cuando languidecía el siglo XIX, a las búsquedas de Georges Méliès y el pasaje del realismo a la magia en la pantalla. Al nuevo medio de registro y creación de universos se sumaría la cuestión de una historia para contar de un modo diferente al teatral o literario, y la participación de la lente en la determinación del punto de vista, tanto a nivel de guión como de encuadre.

El lenguaje cinematográfico se hibridó con el videoarte en múltiples formas desde la segunda mitad del siglo XX, pero demarcando también terrenos propios. La exhibición de una película en un cine o pantalla, con un principio y un fin, difiere del videoarte y toda su libertad básicamente en términos de uso de la dimensión temporal y la sujeción a una narrativa. En la actualidad, la imagen en movimiento es un medio para proponer obras en ambos campos, y aunque respecto de sus propósitos, circuitos de consumo y públicos sean muy diferentes, en términos de producción el videoarte actual puede requerir procedimientos similares a los del cine. En cualquier caso, la imagen en movimiento cambió para siempre la relación del espectador con el arte, y sin sustituir a las expresiones clásicas, abrió para los artistas todo un espectro de producción específico, que se destaca por ser particularmente colaborativo, colectivo.

Situados en el inicio del siglo XXI, convivimos con una proliferación de medios no solo de reproducción audiovisual, cada vez más al alcance de la ciudadanía, sino también de registro, lo que ha permitido que películas enteras se realicen utilizando únicamente teléfonos celulares. La concomitante circulación revolucionaria a través de la web como canal para las producciones audiovisuales, ha influido sustancialmente en la

Luis Bellagamba,
boceto para afiche de la película *Tanta agua,* 2013

accesibilidad de las obras y puesto en cuestión una y otra vez los derechos de autor. Sin embargo, y a pesar que, como dijimos, el cine en particular es siempre un producto colectivo, las películas continúan atribuyéndose casi exclusivamente a un director y productor o casa matriz y dando poca o nula visibilidad a todos aquellos que la construyeron.

Por este motivo, y más allá del impacto del mundo cinematográfico en el campo del arte contemporáneo, nos interesa en esta etapa del proyecto *Nosotros y el cine* dirigir la mirada a la producción de los artistas que están detrás de una película, cuya labor es funcional al resultado final, distribuible, pero que generalmente no es accesible al público y suele tener una materialidad efímera, que desdibuja largos procesos previos de investigación y construcción de sentido.

HAGAMOS *FADE IN*

En cine la expresión *fade in* refiere a un tipo de fundido de imagen, que va generalmente del pleno negro a la visibilidad completa de una escena. La invitación que hace *Nosotros y el cine* es a sacar de su aparente neutralidad los espacios de creación contenidos en una película, hacerlos evidentes y mostrarlos evadiendo su condición de trabajo subsidiario.

Esto nos lleva de la mano a los diversos sentidos convocantes que tiene el *nosotros* del título para que con esa primera persona

del plural podamos identificarnos de distintos modos, en el contexto de esta propuesta del EAC:

> *Nosotros los artistas que trabajamos en películas.*
>
> *Nosotros los espectadores que consumimos cine y generalmente estamos en contacto sólo con los productos finales.*
>
> *Nosotros quienes trabajamos en el campo del arte contemporáneo y nos relacionamos de diferentes maneras con el cine.*

La exposición quiere dar un paso más allá de la mera exhibición referenciada de objetos, de la *memorabilia* que cada película deja, para crear ámbitos instalativos complejos y participativos, en los cuales el público pueda sumergirse de una forma diferente en el universo de la producción cinematográfica e incluso generar su propio discurso audiovisual con elementos cotidianos como la cámara de su celular.

De todas las disciplinas y roles presentes en la construcción de un producto cinematográfico, este proyecto pone el acento en los directores de arte -cuyo trabajo define gran parte de lo que vemos en pantalla- pero también en el diseño de vestuario, el sonido, los efectos especiales, la animación y el documental. Aunque muchos de los artistas participantes trabajan también en publicidad, donde normalmente cuentan con mucho más presupuesto que para su labor en cine, el criterio fue el de atenernos en exclusiva al cine

Martín Verges Rilla, afiche de la película *Whisky* en Japón

nacional como referente central. En nuestro medio hay diversas experiencias previas vinculadas a lo audiovisual en el arte, como por ejemplo la exposición *La condición video* (Centro Cultural de España, 2007, sobre la evolución del videoarte nacional) o los trabajos de investigación y formación que lleva adelante la Fundación de Arte Contemporáneo, FAC, en el campo del cine encontrado y experimental, pero no se ha realizado hasta ahora un proyecto como *Nosotros y el cine*, en el que los artistas del cine nacional, reunidos, muestren su trabajo en un ámbito de arte contemporáneo. Estos artistas están convocados como tales, a exponer teniendo a la producción cinematográfica como excusa vinculante, y por tanto la exposición resultante no es una mera recopilación de datos ni una reunión de productos terminados, sino una puesta en valor de procesos y en muchos casos la creación de productos nuevos, creados para esta instancia. Como tantas otras veces en el arte, se desdibujan los límites entre referencia y obra nueva.

UN ARTISTA TRAS OTRO

Este proyecto curatorial llevaba unos años como borrador, en pausa, hasta que Sergio De León me contactó a propósito del desarrollo de su documental *Ulises. La intención del colibrí*[1], en proceso de realización. Esta obra, que se sostiene en una aproximación autorreferencial del autor al mundo artístico y familiar de otro artista, Ulises Beisso, fallecido hace veinte años, tenía todos los elementos para integrarse en *Nosotros y el cine*, y de hecho fue el puntapié inicial para que retomara el proyecto. De León como artista va tras las pistas de otro artista, develando sustratos biográficos sobre una obra que de alguna manera fue censurada, no visible. En este caso, el cine documental revisita, de la mano del deseo del propio director, el entramado de duelos y conflictos anclados en la obra de un artista plástico y la actual exposición en Sala Dos pasa a ser una pieza central del propio documental.

Sala Cero se divide en tres ámbitos bien diferentes. Por un lado, Álvaro Zunini, artista uruguayo residente en México, comparte sus dibujos y el estado actual de un proyectado cortometraje de animación que se ambienta en Montevideo: *Juana madrina*[2]. La propuesta sirve particularmente para poner en valor el trabajo manual de dibujo que da origen a la animación, en el que las ilustraciones son obras en sí mismas. Por su parte, Daniela Calcagno se inspira en la dirección de arte que hiciera junto a Gustavo Ramírez en *Mal día para pescar*[3], centrándose en la búsqueda y transformación de locaciones y la creación de ámbitos específicos: un espacio que es otro, y otro más. Finalmente, Alejandra Rosasco y Lucia Mangado toman como punto de partida la investigación para el vestuario de *Artigas, la Redota*[4], y evocan todo lo que un trabajo de corte histórico requiere por un camino de colores y texturas, desde el boceto al actor vestido para la escena.

En Sala Uno, Gonzalo Delgado monta un espacio subjetivo que busca reflejar sus procesos para películas en las que hizo la dirección de arte hasta una que nunca se realizó. Por tanto, se trata de un proyecto transversal a películas como *Whisky*[5] o *Clever*[6], pasando por *Miss Tacuarembó*[7], y otra que solamente está en su imaginación, teniendo como eje un modo personal de abordar el trabajo creativo. El Espacio Tres invita a experimentar con el sonido, con las bandas sonoras de diversas películas, abstrayéndose de la imagen como referente primordial. Daniel Yafalián propone un juego donde el espectador podrá crear una vivencia nueva, ya que la mezcla será de su autoría. En el Espacio Cuatro, Paula Villalba propone una instalación en base a *Ojos de madera*[8], una película no finalizada, en blanco y negro, con una estética muy diferente a la mayor parte del cine local, a la que el público se asomará para apreciarla en su condición de pieza inacabada, misteriosa, rica en evocaciones.

Pablo Turcatti comparte en un área del pasillo central un trabajo de maquetería para *Fiesta Nibiru*[9], una película de ciencia ficción en proceso, confrontado con el resultado final, editado, donde se plasma el efecto especial deseado. La deconstrucción de la ilusión, diríamos, con la exhibición de la creación manual que está en su origen. En otros sectores del área central montamos dos producciones que forman parte de la etapa de promoción de las películas, sus afiches. La visualidad que identifica a determinado producto cinematográfico tiene detrás, en estos casos, valiosas piezas originales: el dibujo de Martín Verges que se hizo sinónimo de *Whisky*[5] y toda la investigación que realizó Luis Bellagamba para llegar a perfilar los personajes de *Tanta agua*[10]. En ambos casos exhibimos también los afiches finales con versiones en diferentes idiomas, evocando las estrategias de difusión en la vía pública.

Finalmente, el Espacio Cinco, diseñado por Inés Olmedo, se inspira en los sets cinematográficos para proponer un ámbito donde el público podrá experimentar y crear sus propias secuencias con asistencia de mediadores. La poética del espacio se nutre de la escenografía y los "trucos", así como de la evidente diferencia entre lo destinado a entrar en el encuadre y el backstage. Este espacio es articulador de toda la exposición, por tratarse de por sí de una instalación autoral y a la vez contener todo el potencial de transformación que los espectadores quieran darle.

Con todos estos ingredientes y otros tantos que han quedado en el camino, *Nosotros y el cine* conforma una experiencia inédita, fermental y compleja, que estamos muy satisfechos de haber promovido para el EAC como escenario.

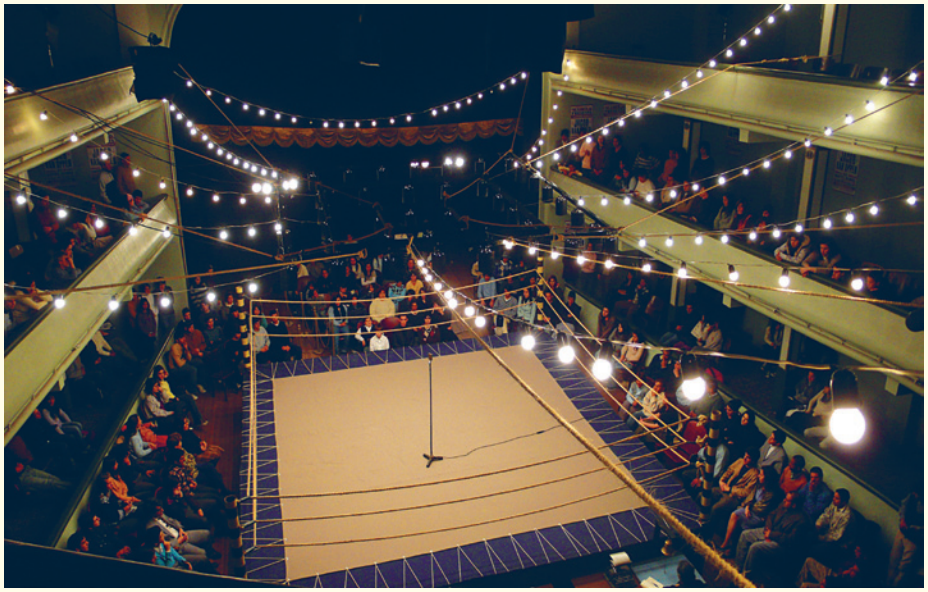
Fernando Sicco

---

1. Sergio De León, 2016, actualmente en proceso de realización
2. Álvaro Zunini, actualmente en proceso de producción
3. Álvaro Brechner, 2009
4. César Charlone, 2011
5. Pablo Stoll y Juan Pablo Rebella, 2004
6. Federico Borgia y Guillermo Madeiro, 2015
7. Martín Sastre, 2010
8. Roberto Suárez, no estrenada aún, filmada en 2010-2011
9. Manuel Facal, 2016, actualmente en proceso de postproducción
10. Leticia Jorge y Ana Guevara, 2013

Agradecemos muy especialmente el apoyo de:

MUSITELLI
Film & Digital



Daniela Calcagno

Deconstrucción de escenarios: Mal día para pescar

Cualquier escena de una película es filmada en un espacio, transformado en decorado o escenario cinematográfico. Muchas veces nada de lo que vemos en la pantalla pertenece a ese espacio. Su transformación irá en función de contar una historia y es parte de un proceso creativo que comienza meses antes de comenzar a filmar la película.

Esa transformación del espacio, es trabajo del Departamento de Arte.

La creación del escenario cinematográfico es parte de la magia del cine que nunca vemos, que no conocemos. Para el espectador ese espacio siempre fue así y está bien que así sea. De hecho me sabe un poco mal romper con esa magia.

Hacer de los espacios escenarios narrativos, que ayuden a contar o que acompañen la historia es el desafío. Me quita el sueño y el hambre, me llena de alegría, angustia, ilusión; me conmueve, me apasiona y transforma.

No es la misma persona quién empieza la película cuando la termina, pero esto será más difícil de mostrar…

En el caso de *Mal día para pescar* la transformación de los espacios es cruda y exuberante. Por eso la elegí.

El diseño de arte de ésta película lleva la dirección de Gustavo Ramírez. Junto a Mariana Pereira, Carito de la Vega y Nacho Gambín fuimos el equipo que lo ayudó a realizarlo.

Aquí, una parte del camino, una pequeña muestra del proceso creativo de algunos escenarios de *Mal día para pescar.* **D.C.**

Montevideo, Uruguay, 1978
dcalcagno@gmail.com

Alejandra Rosasco y Lucía Mangado

El vestuario escénico

En ésta muestra pretendemos exponer por dentro el proceso creativo del diseño de vestuario del largometraje *Artigas. La Redota* de César Charlone; investigación, bocetos de personajes y vestuario real.

El rol de Diseñador de Vestuario, se ubica en el área artística de una película, es uno de los oficios que se desarrolla al darle vida a los personajes. Son indispensables los conocimientos en diseño de vestimenta y de las formas del traje histórico. Su aplicación al concepto dramático y al lenguaje propio del arte cinematográfico hacen al VESTUARIO.

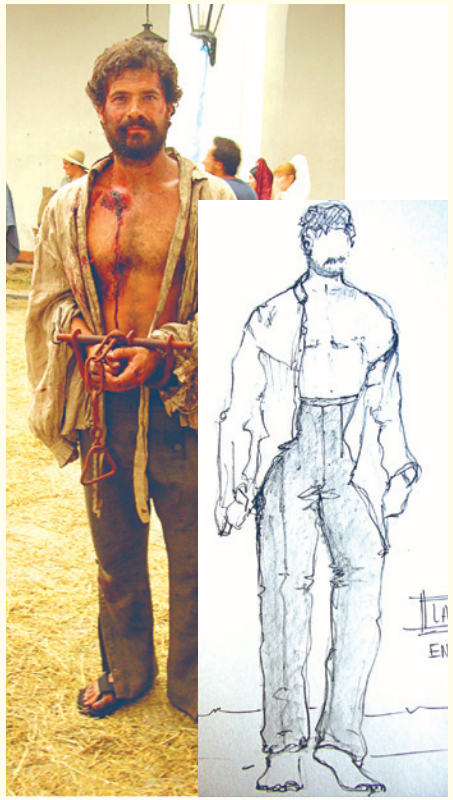
Debemos ser capaces de crear un sistema que posibilite al espectador tener una "lectura" que no se agote después del reconocimiento inicial y que se convierta en emisor de signos en función de la acción y de la evolución del personaje, lo concebimos en función de la atmósfera de la película y los encuadres.

En *Artigas. La Redota* el vestuario es uno de los principales encargados de ubicarnos en el tiempo a través de los personajes quienes le dan vida a nuestra historia. Por momentos en la película los encuadres son planteados exclusivamente con actores y extras, sin la intervención de elementos escenográficos que nos marquen el tiempo y es ahí donde tomamos el rol principal en el arte.

El perfil de cada personaje fue concebido desde la sensibilidad en la elección de los materiales, las texturas, los accesorios, los tratamientos de envejecimiento, la manera de llevarlo y la rigurosidad histórica.

El trabajo de investigación comenzó en octubre de 2008. La lectura de libros y relatos, el pasaje por bibliotecas públicas y privadas, las charlas con historiadores, la realización de los bocetos y los planteos estéticos, el armado de desgloses, presupuestos, fichas técnicas y la confección de más de 2500 prendas nos llevó hasta setiembre de 2009 cuando comenzamos a rodar.

Aquí mostramos parte de ese proceso. **A.R.**



Artigas, la Redota. Bocetos de vestuario y fotografías de actores, 2009

Diseño de Vestuario
Alejandra Rosasco

Diseñadora colaboradora
Lucia Mangado

www.alejandrarosasco.com

ALEJANDRA ROSASCO. Montevideo, Uruguay, 1969
salvavestuario@gmail.com

Ilustración del cortometraje *Juana Madrina* de Álvaro Zunini, actualmente en proceso de realización

Alvaro Zunini

Juana Madrina, work in progress

Dos hermanos que conducen un carro tirado por un caballo deambulan por una ciudad que los mira indiferente, y al parecer, no está dispuesta a parar su motor para componer nada. El caballo, símbolo de la libertad en el escudo nacional, a paso lento y denigrado, esclavizado y sin voz.

La misma sociedad que a unos niños no puede quitarle los ojos de encima ni para que jueguen solos en un parque, a otros los deja pasar a caballo manejando un carro, al filo del peligro, llevando el tránsito a su tiempo.

Este cortometraje animado cuenta el drama de dos hermanos hurgadores en un día especial de sus vidas. El consumo de hongos cucumelos será la excusa para abrir un mundo fantástico que se contrapone a la realidad. Juana de Ibarbourou encarnará una especie de hada madrina que llega como luz y bendición entre tanta mala suerte. Pero así de rápido llega y así de rápido se va, como nos pasa a todos cuando nos llega un billete de mil pesos a las manos.

Este cortometraje animado se comenzó a mediados de 2012 y actualmente está en proceso de trabajo. Se calculan alrededor de 5 mil dibujos para una duración final de 10 a 15 minutos. Se desarrolla con técnicas tradicionales de animación y dibujos hechos a mano, pero también ciertas escenas se crean con técnicas de animación contemporáneas. Ésta muestra expone algunas de las ilustraciones utilizadas para los escenarios y planos generales, bocetos, diseño de personajes, *story board* y avances audiovisuales de fondos y planos generales. En el año 2013 fue aceptado en la lista de proyectos para el Fondo de Incentivo Cultural pero actualmente se desarrolla como proyecto de cine independiente sin patrocinios. **A.Z.**

Agradecimientos a: **Laura Herrera, Marco Esperón, Braulio Elizondo, Feredico Chaumont y Galileo Enciso**

www.alvarozunini.com

Salto, Uruguay. 1977
tatozunini@hotmail.com

Espacio de trabajo, fotografía proporcionada por el artista

Gonzalo Delgado

Memorabilia

Termina otra filmación. Algunas cosas que llevé de casa al set, vuelven junto a otras nuevas dentro de cajas de cartón, que llegan como llegaron las otras muchas: objetos que no sé de donde vienen ni a quienes pertenecieron. Objetos que alguna vez tuvieron dueño y en algún momento dejaron de tenerlo y ahora ya usados para construir otra vida, una vida ficticia, para darle verdad a la ficción, llegan a la casa de su nuevo dueño.

¿Qué muerto se peinó con el peine que fue utilería sobre una cómoda, quién abrió esa cajita de madera más bien fea pero dentro de la paleta de color... qué paleta... la imaginada o la qué resultó siendo?... ¿qué desvelos alumbró esta lámpara? ¿qué pies pisaron esta alfombra que nunca se encuadró?

Rodearme de nuevo de esos objetos y buscar los recuerdos que guardan, si los guardan. Encerrarme con ellos en una locación que busqué y decoré como cuarto de pensión. Aislarme del mundo y buscar en la memoria.

He renegado del arte que hay en mi oficio. Me he esforzado por negar al artista en el director de arte... Lo he hecho durante mucho tiempo, esfuerzo inútil...

El mismo que eligió un color para pintar la pared de la habitación de un personaje es el mismo que dibuja a solas en su casa.. ¿Qué separa a aquel niño que fantaseaba historias dibujando sin parar, tirado en el parquet, del que busca objetos en remates y casas de segunda mano? ¿Qué los une? Tal vez mucho más de lo que he estado dispuesto a admitir, de lo que me he permitido confesar.

Rodeado de aquellos objetos, me apresto a dejar que esos dos se encuentren al fin y conversen, discutan o hagan lo que tengan qué hacer. Mirarse en el espejo hasta que el reflejo desaparezca, hasta entenderse como uno y solo uno. Volver a ser aquel niño fantaseador tirado sobre el parquet y hacer las paces. **G.D.**

dibujosdegonzalo.blogspot.com

Montevideo, Uruguay, 1975

Ulises Beisso, *Imágenes de lo mí escondido*, 1996

Sergio De León

Ulises. La Intención del Colibrí

"Mentor", (persona que aconseja, guía a otro, le muestra un camino) esta palabra le calzaba bastante bien a Ulises en relación a mí.

Ulises me enseñó acerca de la mirada: la mirada que descubre y la mirada que condena. Y cómo cuidarse de esta última.

Ulises pintaba y estaba en plena preparación de una muestra cuando enfermó.

La exposición se vuelve una despedida.

Grabo con fascinación cada cuadro y cada objeto, desde todos sus ángulos y rincones. Ulises está quemando las naves y sé que es importante registrarlo todo.

Ulises murió poco después. Han pasado veinte años.

Una noche aparece en un sueño y, sonriendo, me ordena:

Tenés que hacer algo con lo que filmaste, y mostrá mi obra por favor !!!

Siento que he recibido un mandato de una visita que aún se está yendo. Tengo la sensación de que si abro la puerta veré a Ulises, con una de sus camisas floreadas, alejándose por el pasillo. Así de real lo soñé.

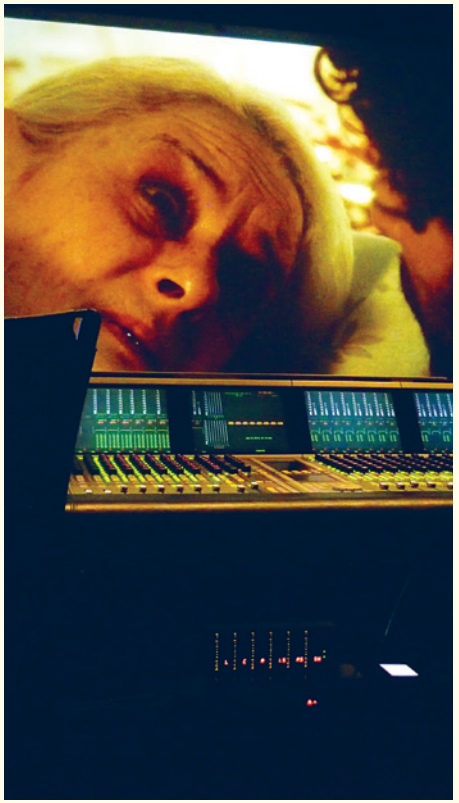
Tomo una decisión: proponer hacer una exposición de su obra y el proceso de llevarla a cabo registrarlo en un documental.

Esta muestra forma parte del documental: *La Intención del Colibrí.* **S.D.L.**

Soriano, Uruguay, 1971
serdeleon@gmail.com

Daniel Yafalián

Nosotros y el cine / ... y el sonido



Creo que cada película es un mundo particular que genera y necesita su propio paisaje sonoro. A diferencia de la realidad, al estar muchas veces realizado sonido a sonido, de ese paisaje podemos silenciar lo que queramos.

Sería lindo poder bajar el volumen del perro del vecino o el taladro neumático que arregla la calle, poder modificar los volúmenes de las voces en los almuerzos familiares o las reuniones sociales. La sala de mezcla es un lugar donde eso es posible.

Ese paisaje sonoro puede estar vinculado a una realidad concreta o recrear lugares totalmente ficticios.

Lamentablemente, en el cine, estamos muy poco habituados a escuchar los diálogos, animales, tonos de voz y músicas de latinoamérica y menos aún del Uruguay. En los estadios de las películas de Hollywood no se escuchan muchos teros cuidando el nido.

De una selección arbitraria de ambientes, efectos y diálogos ya construidos y mezclados para algunas películas uruguayas armé una nueva mezclándolo todo. En ésta todo está realizado sin los límites que la imagen nos impone habitualmente. Es a la vez un agradecimiento a esas películas y sus directores y una representación de cómo quedaron esos sonidos en mi cabeza y cuáles son los que siguen resonando. También es un juego divertido el mezclar escenas, situaciones, diálogos y sacarlos de contexto, poner pasos sobre el océano o unos lobos marinos en 18 y Ejido.

En esta muestra se van a encontrar con seis premezclas separadas y re-editadas: Ambientes (1 y 2), efectos específicos (3), foley (4) y diálogos (5 y 6).

Se puede interactuar con estas premezclas en una interfase similar a la utilizada en la sala de mezcla, es posible modificar las intensidades, silenciar alguna y escuchar el resultado a medida que se va modificando o simplemente disfrutar de lo que sea que esté sonando en ese momento. La idea es experimentar y empezar a prestar atención a un elemento muy importante de la experiencia cinematográfica que muchas veces pasa desapercibido. **D.Y.**

Programación de soft y arduino para instalación y realización de interfase: **Marco Colasso**

www.yafalian.com

Montevideo, Uruguay, 1974
yafa.post@gmail.com

Pablo Turcatti

El stop motion en los efectos especiales

La técnica de animación *stop motion* se utilizó al comienzo del cine por genios como Willis O`brien para darle vida a los dinosaurios del mundo perdido (1925), y luego crear un clásico del cine fantástico como es *King Kong* (1933). Seguido y superado por su protegido Ray Harryhausen, éste por más de tres décadas nos brindó delicias de tardes de matinée, mágicas películas donde uno se perdía en esos mundos de las mil y una noches y criaturas de otros mundos. Hasta su última película, *Furia de Titanes* (1981), Harryhausen solo se encargaba de realizar la magia de la que hoy en día se encargan miles de personas, volviendo a la magia misma un producto industrial y no tanto de autor.

Hacia finales de los años setenta, se revoluciona la industria creando *La Guerra de las Galaxias* (1977), George Lucas y su industrial *Ligths and Magic*, se adueñan del cetro del mago toda la década de los ochenta y noventa, y crean otra película clave de la historia de los efectos especiales, poniendo a la animación generada por computadora como la herramienta definitiva, y logrando dinosaurios absolutamente reales: *Jurasic Park* (1993). Esta película ocasionó que el stop motion ya no se utilizara como *fx* (efectos especiales), y se la viera como una técnica donde el truco se hacía muy evidente comparándola con el 3d que siempre buscó ser confundido con la realidad. Pasaron veinticuatro años y hay cosas que han evolucionado. Con la tecnología digital y la creación de las cámaras digitales fue mucho más fácil poder trabajar en *stop motion*. Los *Softwares* actuales han logrado simplificar los procesos.

Mi propuesta es mostrar la utilización de elementos construidos artesanalmente (maquetas) animados en *stop motion* y combinarlos con la tecnología de hoy en día, que nos permite componer de manera más sencilla un montón de elementos en un mismo cuadro, creando resultados mucho más personales y artísticos. Este planteo nos acerca al hombre y su capacidad de generar arte y magia con los recursos que sus propias manos son capaces de crear, aportando al efecto especial una característica única. **P.T.**

Montevideo, Uruguay, 1963
pturcatti@gmail.com

Paula Villalba y Cecilia Bello

Gente que mira gente que mira gente que mira gente y así

Se trata de una antesala de "feria de atracciones" donde rendimos tributo a la ominosidad.

Es una pequeña instalación, que trabaja conceptos asociados a la película aún inédita *Ojos de madera* de Roberto Suárez.

Construimos un espacio indefinido, lúgubre y festivo al mismo tiempo, en cuyo perímetro se darán paso, unas a otras, las texturas de las paredes de nuestra película. Dialogando entre sí; espiritualmente en su decadencia y formalmente en la escala de grises en que se propone el film.

Tres cajas negras, cubos con visores a la altura de la vista del espectador albergan maquetas a escala de viejos cines clásicos, aquellos de monumental arquitectura, hoy en vías de extinción.

Las mini plateas estarán parcialmente pobladas por niños Víctor (nuestro protagonista). Algunos Víctor, mirarán a la pantalla y otros mirarán en dirección a la mirilla dando la espalda a la proyección e interpelando al espectador.

El resplandor contiene esta acción congelada.

Cada caja/cine reúne escenas bajo los siguientes ejes temáticos; CASA, CIRCO, CALLE. Hay un espíritu fragmentario en esa sucesión de escenas mudas que apenas narran y se rei-teran en loop.

Gente que mira gente que... trata de generar una tensión entre la curiosidad extrema y la incapacidad de ver.

Una función privada de una obra rara.

Una vez más el resplandor nos contiene. **P.V.**

Agradecemos especialmente a la Productora Lavorágine Film, así como a los a los coproductores Roberto Suárez, Germán Tejeira, Francisco Garay. Al D.F. Arauco Hernández y al editor Guillermo Casanova, a todo el equipo de Arte y Vestuario

Roberto Suárez, *Ojos de madera*, **película no estrenada**
Foto: Lucía Ferreira Litowtschenko

www.paulavillalba.com.uy

PAULA VILLALBA. Montevideo, Uruguay, 1972
mundoconstruido@gmail.com

LUCÍA BELLO. Montevideo, Uruguay, 1984

Inés Olmedo, bocetos de instalación

Inés Olmedo, con la colaboración de la artista Laura Santos

de la materia de la que están hechos los sueños, espacio de creación interactiva

En primer lugar, este es un espacio interactivo. Así es el cine: interacción de sensibilidades, miradas, creación colectiva, inspiración individual que interactúa con otras. Partir de un guión como de un mapa que nos guía, pero también genera en cada uno imágenes y relaciones diferentes. Partir de la experiencia, de lo que otros antes que nosotros pensaron o crearon, pero sintiendo cada vez el vértigo de ser los primeros. Llegar a vivir con los personajes, día y también noche. Soñar e imaginar, proyectar esos sueños en medidas, materiales, formas. Elegir y colocar los objetos no como lo haríamos nosotros, sino como lo haría el personaje. Caminar en sus zapatos. Esperar el momento en que se encienden las luces y la cámara como una revelación, ajena pero también propia. Transitar el milagro de la imagen con alegría. Y cuando se apagan las luces, y la cámara se apaga, y todo queda en silencio de nuevo, ahí están. Las cosas, devueltas a su dimensión primera, desangeladas, como en un fin de fiesta, por un lado. Las imágenes, para siempre preparadas para la pantalla. Y uno siempre esperando el próximo par de zapatos, el personaje nuevo, el que será motor y razón para recorrer el mismo camino. Leer, imaginar, pensar. Encontrar los vínculos aparentes y los secretos. Soñar. Andar en los zapatos del otro despierta y dormida. Dudar y elegir contra las cuerdas los colores, las telas, los muebles. Estar en el decorado cuando toma vida con la luz. Rogar que la cámara haga el milagro final. Desarmar. Volver a lo real. Sacarse los zapatos del director, del personaje, guardar y descartar amorosamente. Cerrar los ojos y proyectar dentro la película no rodada y la otra. Esperar el estreno. Y asi una y otra vez treinta años ya. **I.O.**

Pintura, ambientación y terminaciones:
Laura Santos y Paula Domínguez

Asistencia en ambientación: **alumnas de Dirección de Arte de la Licenciatura en Medios y Lenguajes Audiovisuales, IENBA, Udelar: Mariana Wainstein, Lucía Fernández, María Eugenia Vidal, María Eugenia Machado, Victoria Díaz**

Iluminación: **Daniel Cheico y alumnos de Fotografía de cuarto año de Licenciatura en Medios y Lenguajes Audiovisuales, IENBA, UdelaR**

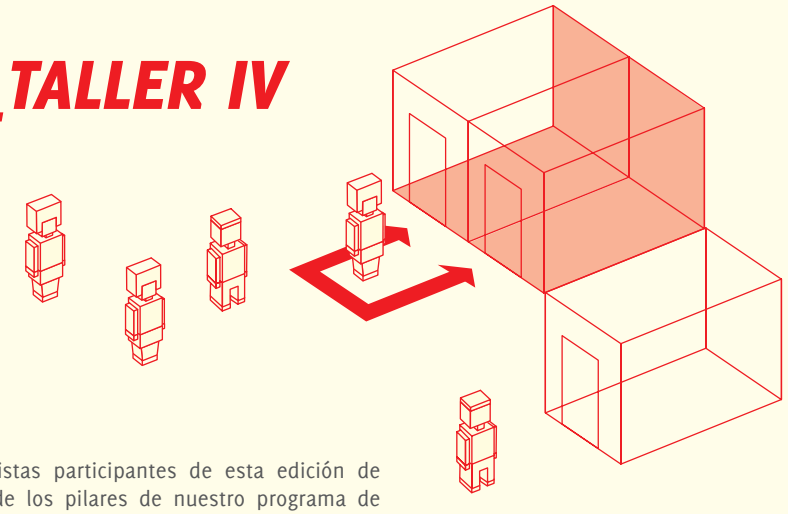
Asistentes técnicos en el espacio interactivo: **Josefina Licandro, Evangelina Perez y Marcelo Medina en el marco del convenio entre el EAC y el IENBA, UdelaR**

Apoyan

Crazy horse
Productora Murdoc
Zubía

Maldonado, Uruguay, 1961
iolmedoster@gmail.com

SALA_TALLER IV

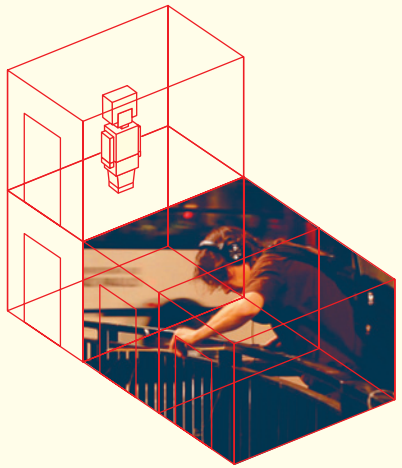


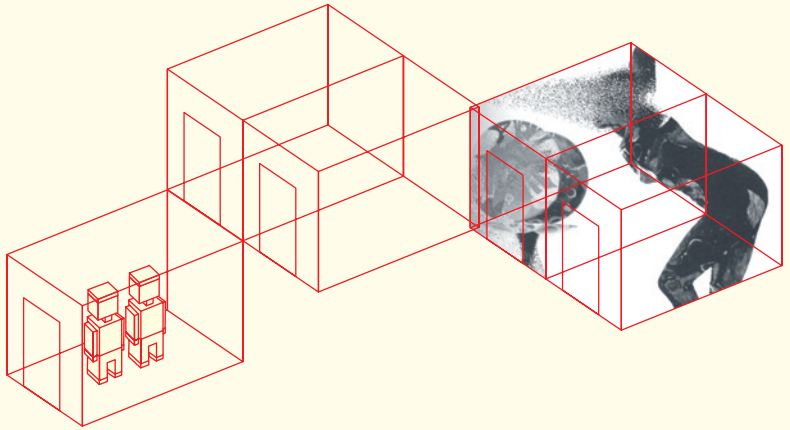
Todos los artistas participantes de esta edición de *Sala_Taller*, uno de los pilares de nuestro programa de residencias artísticas, fueron seleccionados en la pasada convocatoria del EAC.

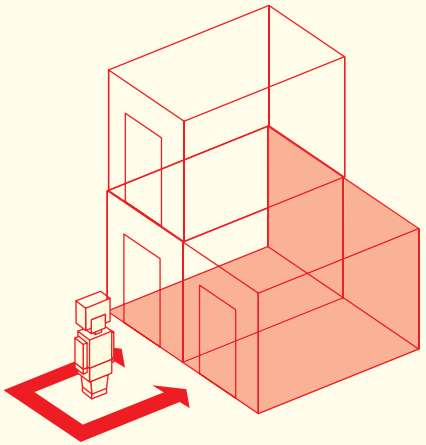
Jazmín Giordano, de Argentina, investiga sobre estereotipos de género, valores masificados y códigos de gusto asociados a la vida cotidiana, creando objetos intervenidos y videos de corta duración. Gabriela Mungía, residente en Argentina pero mexicana de origen, desarrolla su trabajo en las fronteras del arte, la biología y la tecnología, interesada especialmente en la relación entre los cultivos y sus efectos visuales, buscando mundos vivos en intersticios de espacios insospechados. Tenemos tres artistas provenientes de Brasil: Nazareno Rodríguez, paulista, trabajará con sus dibujos y la poética del lenguaje escrito en torno al encuentro con el espacio y la nueva realidad del entorno lejos de casa; Marcelo Armani, gaúcho, desplegará su trabajo en torno al encuentro entre la sonoridad, la historia y la arquitectura, creando diferentes propuestas de tipo sitio específico a lo largo de la residencia; y Thiago Costa, también gaúcho, propondrá un trabajo de investigación sobre los mecanismos de control social tomando como inspiración la arquitectura de nuestro edificio sede y el contexto urbano de Montevideo. La uruguaya Mariana Carranza, residente en Alemania, propone un trabajo asociado al reencuentro con otra compatriota, Teresa Trujillo, para develar memorias cifradas en el cuerpo, uniendo performance y tecnología digital.

Y del encuentro entre todos ellos, afortunadamente, no sabemos qué esperar.

Una experiencia del EAC que se consolida en su proyección internacional como plataforma de intercambio e investigación entre artistas, articulada con la esencia física del edificio que habitamos. **F.S.**







Marcelo Armani
Sólidos

Mi propuesta es producir una instalación sonora inédita durante el periodo de la residencia artística en el EAC. Tiene por base la vivencia en la ciudad y toma por concepto la escucha del campo social, del paisaje sonoro, actuando en la disolución de fronteras (in)visibles. Una inmersión psicológica en los residuos cotidianos. Piezas y soportes plásticos convertidos en estructuras que conducen el tránsito de memorias, reflexiones y sueños del dialogo social. **M.A.**

Río Grande del Sur, Brasil, 1978
m.armani78@gmail.com - **marceloarmani.weebly.com**

Mariana Carranza en colaboración con *Teresa Trujillo*
Cuerpos de la memoria

Notas:
"... cuerpo como lugar de la memoria, como cifra testimonial de acontecimientos pasados, dispositivo humano en la evocación de específicas memorias [...], el cuerpo como fundamento de todo simbolismo [...], el cuerpo pre-cultural y pre-lingüístico."[1]
"Eriximaco
-El instante engendra la forma y la forma deja ver el instante.
Fedro
-Huye, por los aires, de su sombra!
Sócrates
-Jamás la vemos sino al borde de caer ..."[2]

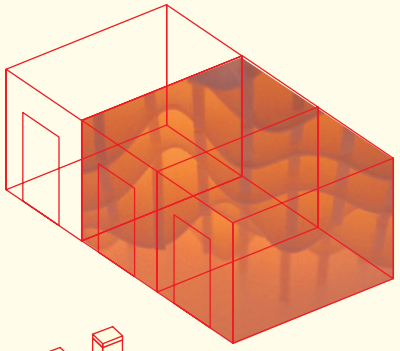
1. Aguiluz, Maya. *Memoria, lugares y cuerpo*
2. Valery, Paul, *El alma y la danza*

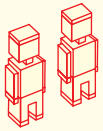
Montevideo, Uruguay, 1960
mc@poiesis.net - **marianacarranza.wordpress.com**

Jazmín Giordano
Princesa Forever

El proyecto de video-instalación propone una reinterpretación paródica y crítica del modelo femenino (especialmente el modelo doméstico) que actualmente proyecta la publicidad y el entretenimiento masivo en nuestra región. La estrategia será "asumir el rol" mediante la personificación y construcción de objetos (pinturas y decoraciones vinculadas al cuidado y embellecimiento del hogar) que aspiren cumplir hasta el exceso compulsivo las premisas que proponen estos medios de comunicación. **J.G.**

Buenos Aires, Argentina, 1984
jazgiordano@gmail.com - **cargocollective.com/jazmingiordano**



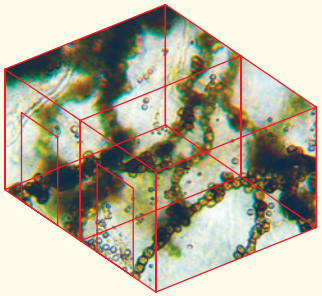


Thiago Guedes

Constelar

Este trabajo parte del interés en investigar situaciones de geometrización y domesticación de espacios en contextos específicos, para la manutención del control social. A partir de ese contexto el proyecto traza una reflexión poética sobre un lugar en suspensión, entre la armonía del orden y la inminencia de la turbulencia. Este *site-specific* se inserta como una especie de "cuerpo extraño" accionando de adentro hacia afuera, y utiliza la especificidad del espacio para provocar un ruido y desestabilizar el propio espacio. **T.G.**

Recife, Brasil, 1986
cstguedes@gmail.com - **cargocollective.com/thiagocostaguedes**

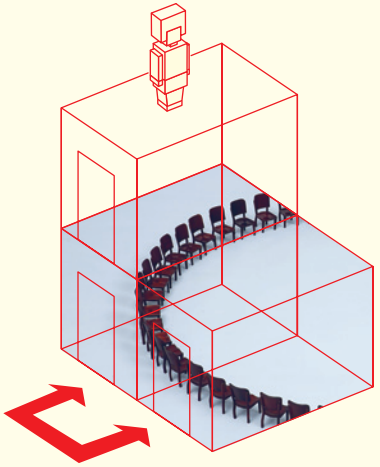


Gabriela Munguía

Vidas ocultas

Imaginar los espacios comunes y olvidados como formas contenedoras de memorias. Los muros, los rincones, aquella piedra en el patio abandonado, el escalón, debajo del estante viejo, todos aquellos espacios son receptáculos donde la vida en su forma más básica y microscópica está en constante oscilación y diálogo. Construir un territorio significa "imaginar" un mundo como espacio vital, y es en el desmoronamiento del territorio que se abren posibles tránsitos entre las historias, las memorias y los objetos, donde lo vivo y lo biológico sirven como un mecanismo de reescritura de los territorios y aquellas formas vida que los habitan. **G.M.**

México – Argentina, 1985
gabrielamunguia.o@gmail.com - **www.gabrielamunguia.com**



Nazareno Rodrigues Alves

En algún lugar no lejos de ti

La idea de mi proyecto está basada en la observación del entorno y sus circunstancias. Durante el proceso de la residencia mi intención es crear una suma de obras realizadas en distintos soportes como dibujos, esculturas, y textos generados a partir de la experiencia posibilitada por el desplazamiento y sus consecuentes descubrimientos, cambios y desarrollos.
Las obras resultantes serán presentadas en la forma de una instalación como un diario abierto. **N.R.A.**

San Paulo, Brasil, 1967
eunazarenorodrigues@gmail.com

8 SETIEMBRE OCT 20 NOVIEMBRE 2016 EXTERIOR

Camilo Guinot

ANIMISMO CONCRETO

Sin madera todo lo realizado por la humanidad tendría otra forma.

Probablemente los primeros humanos usaron ramas como herramientas para explorar el mundo. Las sucesivas combinaciones con otros elementos, la evolución de habilidades y técnicas, acrecentó el conocimiento sobre sí mismos y su entorno mediante la razón y lo fantástico.

Esta pieza es una exploración del vínculo entre producción humana y naturaleza a través de una instalación escultórica realizada con ramas de la poda municipal.

La poda anual produce "desechos" que aquí son resignificados material y simbólicamente. Cada rama es patrón constructivo, fragmento de un organismo seccionado y unidad cronológica. Acumuladas son un racimo de tiempo tangible. Finalizada la muestra las ramas retomarán su destino institucional prefijado.

Sin humanos todo indicio de civilización sería borrado por la vegetación. **C.G.**

Apoya

Ministerio de Cultura
Presidencia de la Nación

Intendencia de Montevideo

MUNICIPIO

abstractioninaction.com/artists/camilo-guinot/

Buenos Aires, Argentina, 1970
camiloguinot@gmail.com

ACTIVIDADES

+ eac.gub.uy

Sala_Taller IV

TALLER CON ARTISTA RESIDENTE

Por **Jazmín Giordano** (Argentina)

Taller de stop motion para niños. El taller tiene como objetivo la aproximación a la técnica de video stop motion explorando la intersección entre la pintura y el video. Para ello, en primera instancia, se realizará una pequeña escenografía pintada y construiremos personajes y objetos articulados que actuarán dentro del espacio. Luego pasaremos a la etapa de fotografía cuadro por cuadro y finalizaremos con el ensamble de todas las fotos digitalizadas en un video. Destinado a niños de entre 8 y 12 años.

Fecha y horario a confirmar

Durante el transcurso de la T23, otros artistas residentes sumarán propuestas de participación abiertas al público.

ACTIVIDADES LIBRES Y GRATUITAS

Mesa redonda

NOSOTROS Y EL CINE

En el marco de la exposición *Nosotros y el Cine*, invitamos a una mesa redonda con los artistas participantes para intercambiar ideas sobre esta experiencia inédita de trabajo en el EAC, los diferentes roles de cada uno en el proceso de realización de una película, las fronteras difusas entre cada aporte y el producto final en términos de proceso artístico, y todas las preguntas emergentes sobre la relación entre arte y cine.

Jueves 15 de setiembre, 19 hs.

Charla

REALIDAD VIRTUAL Y REALIDAD AUMENTADA EN MONUMENTOS DE URUGUAY

Por **Fernando Foglino** (Uruguay)

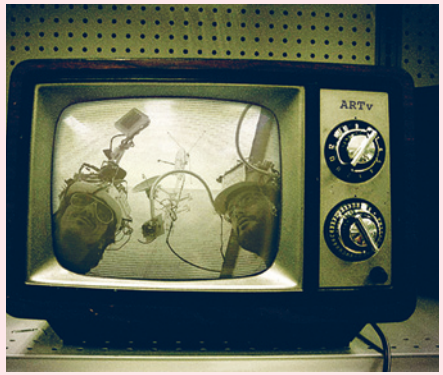
Actividad en el marco del *Día del futuro* de La Diaria. Tema: El Trabajo y su representación en los monumentos de Montevideo.

Bajo el eje propuesto por La Diaria, *El trabajo del futuro*, el artista uruguayo Fernando Foglino y el arquitecto Rodrigo Melazzi proponen reflexionar en una charla abierta e interactiva en torno a su nuevo proyecto *Archivo Nacional del Patrimonio 3D*. Es un proyecto declarado de interés nacional y cultural por el Ministerio de Educación y Cultura, Presidencia de la República y la Intendencia de Montevideo. Plantea para Uruguay, ser el primer país en digitalizar sus estatuas y monumentos mediante el escaneo tridimensional con la mejor tecnología mundial disponible, generando un acervo digital de incalculable valor patrimonial, cultural y educativo, que será cedido al uso público con el propósito de conservar y difundir la representación artística de los hechos y personajes más relevantes de nuestra historia.

ACTIVIDAD LIBRE Y GRATUITA

Viernes 23 de setiembre, 18 hs.

día del FUTURO la diaria



Taller

TALLER DE CREACIÓN AUDIOVISUAL Y PROGRAMACIÓN: ARTV *

Por **Pamela Gallo** (Italia)
y **Daniel Miracle** (España)

ARTv es un taller pensado para investigar y crear colectivamente una plataforma de comunicación audiovisual experimental, que incluye una mini red social de barrio para comunidades y/o individuos y que brinda la posibilidad de diseñar su propio entorno de difusión. En esta plataforma nos cuestionamos cosas como ¿qué es el arte?, ¿qué es el EAC? y ¿de qué nos sirve el arte y el EAC en el barrio?, ¿por qué tengo que ir a la escuela si ya tengo Internet? Este proyecto quiere construir una herramienta de mediación entre el público y los contenidos artísticos. Durante un mes, tendremos un laboratorio participativo donde crear nuestra propia red social y piezas de creación. Los resultados de ARTv se harán públicos en una presentación final de proyecto en el EAC y a través de una instalación artística audiovisual, cuyos contenidos serán decididos entre todos los participantes.La actividad está dirigida a personas con inquietudes artísticas e interés por el audiovisual y/o la programación. Sin limite de edad y a partir de los 16 años.

Inscripciones: del 12 de setiembre al 31 de octubre, a talleres@eac.gub.uy con asunto ARTv y párrafo motivacional. Los seleccionados se publicarán en la web del EAC y el facebook el día 9 de noviembre.
Se incluirán varias sesiones de laboratorio para la realización práctica de los proyectos con horarios a convenir fuera del taller. Se entregará certificado de participación para aquellos que cumplan con un 80% de la asistencia.

ACTIVIDAD GRATUITA CON INSCRIPCIÓN Y CUPOS LIMITADOS

Lunes, miércoles y viernes -del 14 de noviembre al 9 de diciembre- de 18 a 20 hs.

*Proyecto seleccionado de la sexta convocatoria a proyectos del EAC, en la categoría Formación.

Jornadas

DÍA DEL PATRIMONIO

Los días sábado 1 y domingo 2 de octubre el EAC abrirá las puertas al público para festejar la jornada de Patrimonio que tiene como consigna *Educación Pública, Patrimonio Nacional. Integral, integradora, integrada*.
Muy pronto tendrás más información sobre las actividades planeadas para esta jornada.

ENTRADA LIBRE Y GRATUITA

Sábado 1 y domingo 2 de octubre

VISITAS

MEDIADORES DE SALA

El área promueve la figura del mediador. Estos son interlocutores cuya labor didáctica consiste en abrir paso, a través de conversaciones, visitas y recorridos comentados, a posibles conexiones y significados –desde la indagación, la reflexión, el descubrimiento personal, etc.-, favoreciendo un mayor involucramiento de los visitantes con las obras y exposiciones.

PROGRAMA DE VISITAS

El EAC pone a disposición la mediación de las exposiciones de cada Temporada a través de una variedad de opciones pensadas para sus distintos públicos.

Bajo las siguientes modalidades, las visitas se realizan de miércoles a viernes de 14:00 a 19:00 hs.

Recorridos comentados

Solicitándolos en recepción, se puede recorrer junto a los mediadores de Sala, las distintas exposiciones de esta Temporada o la historia del edificio excárcel de Miguelete.

Visitas para grupos e instituciones

La visita cuenta con un recorrido exterior, que proporciona una ubicación espacio-temporal del edifico excárcel Miguelete donde se encuentra el EAC, y un recorrido interior, que propicia la interpretación de las propuestas artísticas de esta Temporada. Grupos con un mínimo de 5 y un máximo de 30 personas.

Visitas para niños

Dirigidas a grupos de niños que, mediante una dinámica lúdica, promueven su participación, interpretando las distintas obras durante el recorrido. Grupos con un mínimo de 5 y un máximo de 30 personas.

Visitas de fin de semana

Son visitas guiadas, realizadas en horarios puntuales, dirigidas a público en general.

Sábados a las 17:00 h. domingos a las 12: 00 hs. en la recepción.

LABORATORIO EAC

Es un sitio para el descanso activo que se ubica en el subsuelo; hay materiales sobre el edificio, el EAC y sus Temporadas, así como insumos para dibujar y escribir. Además, el visitante se podrá dirigir en cualquier momento a uno de los guías-mediadores, a quienes realizar consultas para ampliar información.

AGENDA DE VISITAS

Valeria Cabrera y Juan Pablo Campistrous
visitas@eac.gub.uy
29292066 de miér a vier de 14 a 20 hs.

Síguenos en facebook.com/eac.gub.uy

Apoya
INFANTOZZI
MATERIALES DE EXPRESIÓN PLÁSTICA
Bien HECHO EN URUGUAY
www.infantozzimateriales.com

ESPACIO DE ARTE CONTEMPORÁNEO

Arenal Grande 1930
C.P. 11800, Montevideo - Uruguay

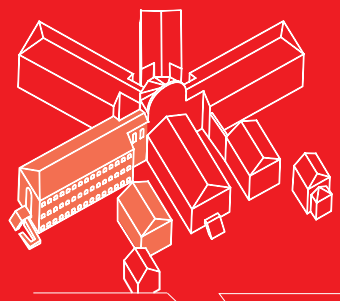
+598 2929 2066
info@eac.gub.uy
www.eac.gub.uy

ENTRADA LIBRE Y GRATUITA

Miércoles a sábados 14 a 20 hs.
Domingos 11 a 17 hs.
Último ingreso 15 minutos antes del cierre. Cerrado feriados.

VISITAS GUIADAS

Sábados 17 hs. y domingos 12 hs.
Consultas y agenda de grupos
visitas@eac.gub.uy - 2929 20 66



FACILIDADES Y ACCESIBILIDAD

- Mediadores en sala
- Accesos con rampa
- Elevador
- Lockers para bolsos
- Estacionamiento para bicicletas
- Líneas de ómnibus 17, 79, 128, 137, 148, 150, 156, 161, 164, 199, 370, 396
- Internet inalámbrico disponible
- facebook.com/eac.gub.uy
- TripAdvisor

AUTORIDADES

Ministra de Educación y Cultura
MARÍA JULIA MUÑOZ

Subsecretario de Educación y Cultura
EDITH MORAES

Director General de Secretaría
JORGE PAPADÓPULOS

Director Nacional de Cultura
SERGIO MAUTONE

Directora General de Programas Culturales
BEGOÑA OJEDA

EQUIPO

Director EAC
FERNANDO SICCO

Coordinación General
MA. EUGENIA VIDAL

Asistencia de Dirección
CLAUDIA MÜLLER

Asistencia de Gestión y Producción
GASTÓN DÍAZ

Comunicación Audiovisual y Gestión de Contenidos
ELENA TÉLIZ

Diseño Gráfico, Editorial y Web
FEDERICO CALZADA

Multimedia, Registro y Archivo
GUILLERMO SIERRA

Gestión de Públicos
VALERIA CABRERA

Asistencia de Gestión de Públicos
JUAN PABLO CAMPISTROUS

Gestión de Sala y Mediación
BRUNO GRISI

Asesor en Conservación
VLADIMIR MUHVICH

Agradecemos el apoyo del equipo de comunicación de la Dirección Nacional de Cultura del MEC, en la realización y gestión de éste programa. Especialmente a ALEJANDRA SOUZA y ANDREA ROSENTHAL

Luis Bellagamba. Afiche *Tanta agua*, 2013. "Nosotros y el cine", EAC, 2016

Imagen de portada

Martín Verges Rilla. Ilustración *Whisky*, 2004
"Nosotros y el cine". EAC, 2016

T23

Publicación periódica editada por el Espacio de Arte Contemporáneo, institución de carácter público, dependiente de la Dirección Nacional de Cultura del Ministerio de Educación y Cultura. Reúne toda la información y demás actividades que realiza el EAC en cada una de sus temporadas de exposiciones. Tiraje: 5.000 ejemplares de circulación gratuita.

E.A.C. Espacio de Arte Contemporáneo

mec
MINISTERIO DE EDUCACIÓN Y CULTURA
Dirección Nacional de Cultura

Difunden

tevé CIUDAD

IMPO
Dirección Nacional de Impresiones y Publicaciones Oficiales

TELEVISION NACIONAL URUGUAY